

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

Beilage zu PC GAMES 1/98



VORWORT



Die Gründung der EIDOS-Gruppe vor knapp zwei Jahren brachte ein Kuriosum mit sich: Core Design arbeitete bereits an *Tomb Raider,* als EIDOS die Firma kaufte und beschloß, sie als eigenständige Firma weiterexistieren zu lassen. EIDOS Interactive programmierte allerdings selbst an einem 3D-Action-Adventure. Für beide Titel war eine Perspektive aus der dritten Person geplant, die Spielfiguren sollten frei beweglich sein und sich gegen phantasievolle Gegner wehren müssen, um den Ausgang aus einer dreidimensionalen Spielumgebung zu finden. Um nicht eine direkte Konkurrenz im eigenen Haus heranzuzüchten, entschloß sich Ian Livingstone, Chairman von EIDOS und Schöpfer von *Deathtrap Dungeon,* das eigene Produkt nicht zum Adventure zu modellieren. Vor allem Action, Spannung und eine gediegene Fantasy-Atmosphäre soll *Deathtrap Dungeon* zu einem völlig eigenständigen Spiel machen.
Als Vorlage von *Deathtrap Dungeon* diente Livingstones viertes Buch der Reihe *Fighting Fantasy Game Books.* Das vor 13 Jahren revolutionäre Buchkonzept überließ es dem Spieler, welche Wege die Hauptfigur gehen sollte, ob und wie sie Kämpfe mit Orcs überstand und welchen Ausgang das ganze Abenteuer nehmen sollte. Dazu wurde der Buchtext in mehrere hundert numerierte Abschnitte unterteilt, an deren Ende jeweils die Wahl zwischen mehreren Fortsetzungsabschnitten geboten wurde. Dieses Konzept drängte sich für eine Computerversion förmlich auf, und so können bereits nach zwei Jahren Entwicklungszeit die Abenteuer des Helden auf PC und PlayStation nachgespielt werden.
40 Mannjahre stecken bereits in dem Projekt, das nun kurz vor der Fertigstellung steht. Im britischen Wimbledon konnte uns das von anfangs fünf auf nunmehr 30 Personen angewachsene Programmierteam Einblicke in seine Arbeit gewähren. Vor allem der Aufwand, der von den Leveldesignern und den Grafikprogrammierern betrieben wird, hinterließ dabei einen bleibenden Eindruck. Gerade in diesen Bereichen soll das EIDOS- Renommierobjekt *Deathtrap Dungeon* neue Maßstäbe setzen.

H. Wagner

Harald Wagner

INHALT

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

Titel: Eidos Interactive

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Wir bedanken uns sehr herzlich bei...

... Ian Turnbull, Director of Developement
... Clint Nembhard, Betatester
... Paul Sheppard, Projektleiterund Rose Montgomery sowie allen anderen Mitarbeitern von Eidos Interactive
... Marketing-Manager Christian Zoch, Eidos Deutschland

Ian Livingstones Meisterwerk

Deathtrap Dungeon – das Action-Adventure

Trotz der Hektik, die kurz vor der Fertigstellung von Deathtrap Dungeon herrschte, nahmen sich Programmierer und Spieldesigner mehrere Tage Zeit, uns alle Fragen über ihr jüngstes Projekt zu beantworten.

Was ist Deathtrap Dungeon?

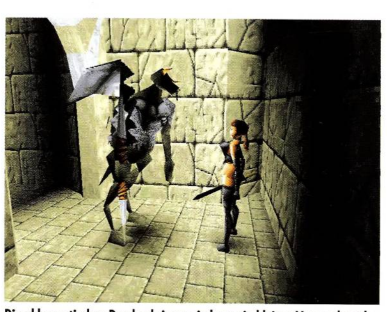
Zu Beginn der Planungen wußte eigentlich niemand so recht, welche Art von Spiel *Deathtrap Dungeon* eigentlich werden soll. Die Vorgabe, Ian Livingstones Buch in ein Spiel umzusetzen, ließ alle Optionen zwischen Adventure, Rollenspiel und brutaler 3D-Action offen. Um möglichst viele Spieler anzusprechen, entschloß man sich bald für die einfachste aller Möglichkeiten: Eine Kombination aus ALLEN Genres sollte ein völlig neues Spielprinzip erschaffen. Innerhalb einer dreidimensionalen Welt sollte die Spielfigur, beobachtet durch eine hinter ihr schwebende Kamera, auf Entdeckungsreise gehen und dabei das eine oder andere Rätsel lösen sowie Orks und Drachen bekämpfen. Wenige Monate später erwarb EIDOS die Firma CentreGold, die einige Monate zuvor Core Design gekauft hatte. Plötzlich befand sich EIDOS im Besitz von *Tomb Raider*, einem Programm mit sehr ähnlichem Spielprinzip und sogar einer auf den ersten Blick identischen Grafikengine.



Wenn sich im DT Dungeon drei oder mehr Frauen treffen, ist dies alles andere als ein Kaffeeklatsch.



Erst wenn man sich viel zu nah an die Steinmänner heranwagt, kann man deren volle Größe abschätzen.



Die phlegmatischen Drachenkrieger sind nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was Red Lotus wenige Schritte weiter erwartet.

Tomb Raider war in der Entwicklung weiter fortgeschritten, so daß das *Deathtrap Dungeon*-Team von dessen Erfahrungen lernen konnte. Da sich etliche Spieler von dem geringen Actionanteil in *Tomb Raider* enttäuscht zeigten, an den komplexen Rätseln scheiterten und die verschlungenen Gänge verbreiteter 3D-Actionspiele vermißten, war die Marschrichtung klar. *Deathtrap Dungeon* wurde in den letzten Monaten zu einem 3D-Spiel entwickelt, das ausgefeiltes Leveldesign, schnell lösbare Rätsel und vor allem jede Menge Action bietet.

Warum greift man dann nicht zu Tomb Raider oder einem echten 3D-Action-Spiel?

Deathtrap Dungeon ist anders. Die Ähnlichkeit mit *Tomb Raider* hört bereits bei der Grafik auf, da der Umfang der Level, die Gegnerdichte und auch die Anzahl der verfügbaren Waffen das Action-Adventure des gleichen Herstellers bei weitem übersteigt. Der Adventure-Aspekt steht bei *Deathtrap Dungeon* hingegen







Manchmal stößt man auf solche offenbar magischen Orte, die die unterschiedlichsten positiven oder negativen Wirkungen haben können.



Je nach Kraft eines Schwertes zieht es einen unterschiedlich großen Lichtschweif hinter sich her.

nicht im Mittelpunkt. Zwar muß man den einen oder anderen Schalter betätigen oder versteckte Gegenstände und Türen finden, um zum Levelausgang zu gelangen, die Anzahl solcher Elemente ist jedoch relativ gering. Meist befindet sich der Hebel sogar in nächster Nähe zum zugehörigen Mechanismus, längeres Rätseln entfällt daher.

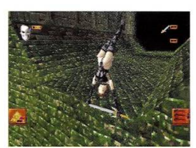
Auch mit 3D-Action-Shootern wie etwa den Titeln von id-Software hat *Deathtrap Dungeon* wenig gemein. Es reicht nicht, alle Monster zu vernichten und sich mit Hilfe der Automap zum nächsten Ausgang zu bewegen. Durch Einsatz von Magie und speziellen Monstern zugeordneten Waffen verlangt *Deathtrap Dungeon* durchdachte Taktiken.

Wer spielt Deathtrap Dungeon?

Deathtrap Dungeon richtet sich an echte Action-Profis. Wer in erster Linie ungestört die Fähigkeiten seiner Grafikhardware bewundern möchte, ist mit dem Spiel genauso schlecht bedient wie jemand, der ohne jeden geistigen Aufwand Monster abschlachten möchte. *Tomb Raider*-Fans werden von dem Actionreichtum überwältigt sein und die Wanderungen durch die malerischen Landschaften vermissen. *Deathtrap Dungeon* spielt in einem Fantasyschloß, in dem Orcs und Drachen ihr Unwesen treiben. Man kommt zur Lösung des Spiels nicht um die Kämpfe herum, so daß man sich intensiv mit Waffen, Zaubersprüchen und magischen Amuletten auseinandersetzen muß. Gleichzeitig handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel, dessen Levels mit allen erdenklichen Fallen gespickt sind. Den schwingenden Beilen, Falltüren und Feuerspeiern entgeht man nur durch aufmerksames Betrachten der Räumlichkeiten und geschicktes Steuern der Spielfigur. Wer also Action- und Geschicklichkeitsspiele mag, wird mit *Deathtrap Dungeon* bestens bedient. Man sollte sich allerdings auf durchspielte Nächte einstellen, das Spiel ist nämlich äußerst umfangreich.



Auch solche ungewöhnlichen Fortbewegungsformen muß man wagen.



Die Akrobatik der Heldin steht der einer Lara Croft in nichts nach.

Wie lange spielt man an Deathtrap Dungeon?

Die Betatester brauchen für einen einzigen Durchlauf über zwölf Stunden. Da der Käufer des Spiels die Levels naturgemäß nicht auswendig kennt, sollte er etwa mit dem Vierfachen rechnen. Beabsichtigt man außerdem, alle versteckten Räume zu finden und sämtliche Gegner zu vernichten, beträgt die Spieldauer gut hundert Stunden.

Ist von der Buchvorlage etwas übriggeblieben?

Nur Ian Livingstone selbst weiß, wie die in seinem *Fighting Fantasy*-Buch beschriebenen Orte und Monster in natura, also in seiner Phantasie aussehen. Da er die Entwicklung des Programms ständig begleitet hat, sind viele Spielobjekte absolut authentisch. Wer das Buch gelesen hat, wird auf den ersten Blick



Die farbenprächtigen Fledermäuse fliegen in großen Schwärmen umher und fügen dem Helden viele kleine Wunden zu.



Aus dem Hintergrund wirft eine Kämpferin Messer in Richtung der Heldin – und trifft dabei die Schildkröte, die sich nicht zu flüchten traut.





Gerät man in einen Feuerstrahl, ist das Spiel wohl bald zu Ende...



Die Feuerlanze kann bei gewitztem Einsatz um die Ecke schießen.

vermutlich wenig wiedererkennen, schließlich macht sich jeder ein eigenes Bild von dem Gelesenen. Darüber hinaus bieten Computer Möglichkeiten, von denen ein Buchautor nur träumen kann. Die Spielwelt wurde wesentlich vergrößert, der Kampf wird nun in Echtzeit berechnet, und Reaktions- sowie Geschicklichkeitselemente wurden integriert. Ian Livingstone legt Wert auf die Feststellung, daß der „Spirit" des Buches vollständig erhalten blieb und der Spieler sich stets mit der Hauptfigur identifizieren kann.

Die Bücher waren Rollenspiele für Einzelspieler. Hat das Programm einen Multiplayer-Modus?

Ja, es gibt einen Multiplayer-Modus, der sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig erlaubt. Ob es möglich sein wird, gemeinsam einen Level durchzuspielen und sich gegenseitig im Kampf gegen die Monster zu helfen, steht noch nicht fest. Bislang ist ein recht unterhaltsamer Deathmatch-Modus fertig, komplett oder gruppenweise kooperative Spielmodi mit mehr Spielern sind aber in Planung. Der Aufwand für solche Programmroutinen ist allerdings derart hoch, daß man möglicherweise einen Multiplayer-Patch nachreicht.

Warum verwenden die Helden Feuerwaffen, die doch nicht in das mittelalterliche Ambiente passen?

Dieses Feature entspricht absolut nicht dem Buch. Einerseits war es aber eine Frage der Fairneß, andererseits ermöglichte es ein abwechslungsreicheres Leveldesign. Beispielsweise verwenden auch die im Spiel vorkommenden Drachen im wahrsten Sinne des Wortes Feuerwaffen, die darüber hinaus eine wesentlich höhere Reichweite haben als die Schwerter der Spielfiguren. Es war also nur fair, dem Spieler mit Raketenwerfern, Schrotflinten etc. ähnliche Waffen zur Verfügung zu stellen. Gleichzeitig erlauben die weitreichenden Waffen Gegner, die nicht allein durch den Schwertkampf zu besiegen sind. So schweben beispielsweise in einem der späteren Levels haushohe Drachen durch einen wahrhaft gigantischen Käfig. Man kann die Drachen zwar kurzzeitig auf den Boden locken und dort mit seinem Schwert bearbeiten, weitaus effizienter ist jedoch der Einsatz von Schußwaffen. Indem man die Treppenhäuser hinauf- und herunterrennt, gelangt man in die Flughöhe des Drachen und kann ihn so relativ ungefährdet bekämpfen. Der Verzicht auf eine „geschichtlich korrekte" Waffenauswahl bringt auf diese Weise neue taktische Herausforderungen mit sich.



Obwohl die Skelette sehr zerbrechlich aussehen, sind sie nur mit einem silbernen Schwert zu bekämpfen.



In einem Teil des Dungeons haben sich Insekten häuslich eingerichtet.



Brücken dieser Art haben die Eigenschaft, plötzlich einzubrechen.



Beide Spielfiguren tragen deutlich sichtbare Kampfspuren davon, die nur durch die Einnahme von Heiltränken verschwinden.



Mit einem Raketenwerfer sollte man sich recht sicher fühlen, aber auch die Gegner haben vergleichbare Waffen.



Literatur für Spieler

Die Geschichte hinter Deathtrap Dungeon

Fang, die Stadt der verlorenen Seelen, war einst als Stadt des Überflusses bekannt. Sie wird von dem Tyrannen Baron Sukumvit mit eiserner Hand regiert. Tief in den Hügeln außerhalb von Fang ließ er ein Labyrinth errichten, das aus fallengespickten Wegen bestand und von ungeheuerlichen Monstern bevölkert wurde. Er nannte es Deathtrap Dungeon. All diejenigen, die sich gegen ihn stellten, wurden in dieses Labyrinth des Todes befördert. Niemand kam jemals lebend wieder heraus. Der Baron war eine notorische Spielernatur, daher ließ er verkünden, daß jeder freiwillig das Labyrinth betreten könne. Wenn der Abenteurer das schrecklichste aller Monster, Melkor, den roten Drachen, töten würde und lebendigen Leibes das Labyrinth verließe, würde ihm eine Siegesprämie von 10.000 Goldstücken zustehen – und der Stadt Fang die Freiheit. Im ersten Jahr wagten siebzehn tapfere Krieger „den Marsch", keiner von ihnen kehrte je zurück.

Drei Tage lang genießt der Held die Gastfreundschaft der Bewohner von Fang und wird behandelt wie ein Halbgott. Nichtsdestotrotz haben die Festivitäten den Beigeschmack einer Abschiedsfeier... Am Tage seines Aufbruchs weckt eine Trompete den Helden aus einem Traum von Feuergruben und Riesenspinnen.

Der Eingang zum Deathtrap Dungeon stellt sich als ein gähnendes Loch heraus, das in einen Hügel gegraben wurde. An den Seiten stehen zwei riesige Säulen, deren Ornamente wohl veranschaulichen, was den Helden im Inneren erwartet: Schlangen, Dämonen, dunkle Gottheiten und andere Monster winden sich darauf. Baron Sukumvit wartet am Eingang und wünscht zusammen mit einer großen Schar der Stadtbevölkerung eine gute Reise. Der Held betrachtet das Volk, für das er die einzige Hoffnung auf Freiheit darstellt. Viele sind vor ihm diesen Weg gegangen, viele starben. Nicht einmal den großen roten Drachen scheint es zu stören, daß man versucht, ihn umzubringen. Man erzählt, daß er diesen „Sport" genießt.

Nach einem tiefen Atemzug macht sich der Abenteurer auf den Weg zwischen die beiden großen Säulen, um sich auf dem Marsch durch den Dungeon unbekannten Gefahren zu stellen.

Viele Kreaturen waren zu Baron Sukumvits und dem Drachen Melkor geströmt, begierig nach Beute und Tribut von der Stadt Fang. Ein hochrangiger Dämonenlord vom Palast der Qualen in den Gruben der Hölle hat sich mit dem Drachen zusammengeschlossen. Er brachte seine Truppen von der Legion der Verdammten mit in den Dungeon. Diese bestehen aus untoten Kreaturen wie verrottenden Zombies, brutalen Skelettkriegern und Geistern sowie Stoßtruppen und Killern: gackernden Kobolden, grausamen Grubenteufeln, Kriegspriesterinnen, vierarmigen Dämonen und ähnlich gesinnten Teufeln.

Andere Kreaturen des Chaos' folgten ebenfalls Melkors Ruf zu den Waffen. Insektenkrieger haben ein Volk in den Tiefen des Dungeons aufgebaut, wo ihre geflügelten Angreifer und chitingepanzerten Soldaten einen Stock aus dem Fels gegraben haben. Orcs haben ein Bataillon von Kavalleristen geschickt, geführt von einem ihrer Schamanen und einem Trio von Medusen, die jeden Angreifer versteinern lassen können. Die Orcs haben sich in den Abwasserkanälen niedergelassen. Skabulus, König der Rattenmenschen, kam mit einer ganzen Brigade von Infanteristen und Schwertkämpfern. Sie haben die Umgebung der Drachenhöhle mit nahezu unbezwingbaren Befestigungen ausgestattet, durch die nur die Drachenritter gelangen. Diese kamen zusammen mit den Steinmenschen, hünenhaften Gargoyles. Chaos-Alchimisten, hochbegabte Mechaniker, Giftmischer und Biologen scharten sich ebenfalls um Melkor, um für ihre Experimente wehrlose Opfer zu finden.

Die Aufgabe des Spielers ist es nun, Melkor, den roten Drachen, zu schlagen und den Dungeon lebend zu verlassen. Dazu stehen zwei Spielfiguren zur Auswahl: die schnelle und gewandte Red Lotus oder Chaindog, der behäbige Athlet. Auf dem Weg in die Tiefen des Dungeons kann man sich nur auf seine Kraft und seine Schlauheit verlassen, nur die von längst vergessenen Abenteurern hinterlassenen Waffen und Zaubertränke vereinfachen die Aufgabe.



Bücher wie ein PC-Programm

Die Fighting Fantasy-Buchreihe

Was hat Deathtrap Dungeon mit Büchern zu tun?

Ian Livingstone erschuf mit seiner *Fighting Force*-Buchreihe ein sehr einfach zu spielendes Rollenspiel. Ohne auf zehnseitige Würfel, Papier und Bleistift, gleichgesinnte Freunde und ein dickes Regelwerk zurückgreifen zu müssen, war es mit den Büchern möglich, ein interaktives Leseabenteuer zu bestehen. Dazu wurde der Buchtext in mehrere hundert Abschnitte unterteilt, die aufeinander verwiesen. Das las sich etwa so:

Der Pfad hörte nach einer scharfen Biegung plötzlich auf. Die Vögel waren nicht mehr zu hören, und es schien auch etwas kühler zu sein als noch wenige Minuten zuvor. In südwestlicher Richtung scheint ein Schimmern das Ende des Waldes anzudeuten. Der Weg nach Osten wird beschwerlicher als bisher, ist aber dennoch möglich.
Lies weiter bei Nr. 104, um den Wald zu verlassen. Lies weiter bei Nr. 88, um den Pfad zurückzugehen. Um weiter in östlicher Richtung nach der Stadt zu suchen, lies bei Nr. 121 weiter.

Auf diese Weise konnte man bereits zu Zeiten, als Computer noch echten Seltenheitswert besaßen, phantastische und echt interaktive Abenteuer bestehen. Teilweise war es sogar notwendig, sich Karten zu zeichnen, um sich in den riesigen Labyrinthen nicht zu verlaufen. Da die Geschichten stets weit verzweigt waren, dürften nur die wenigsten Leser das identische Abenteuer erlebt haben. Ein Schwachpunkt des Buchkonzeptes ist sicherlich die Tatsache, daß man problemlos einige Abschnitte im voraus lesen konnte und sich erst später entschied, welche Verzweigung man „wirklich" wählte.

Die über 60 Titel der Fighting Fantasy-Reihe wurden in 23 Sprachen übersetzt und weltweit 14 Millionen mal verkauft.

Gab es auch Kämpfe?

Kämpfe mit Orcs, Drachen und ähnlichem Ungetier in Buchform darzustellen, ist natürlich weitaus schwieriger. Hierzu mußte der Leser auf ein vereinfachtes Rollenspielsystem zurückgreifen, das mit einem einzigen Würfel auskam. Jede Person, egal ob Monster oder Spieler, hatte Attribute wie Stärke und Gesundheit. Diese Attribute wurden mittels unterschiedlicher Formeln mit dem Würfelergebnis verknüpft und ergaben damit beispielsweise den Schaden, den die Gesundheit des Gegners erlitt. Meist gab es genau zwei mögliche Resultate, die solche Kämpfe nehmen konnten: Entweder überlebte die Hauptfigur oder eben nicht. Im Falle des Ablebens hätte man das Buch wieder von Beginn an lesen müssen, so daß wohl nur die wenigsten Leser jemals ernsthaft einen Würfel in die Hand nahmen.

Welche Arbeit nimmt die Software dem Spieler ab?

Das Spiel *Deathtrap Dungeon* übernimmt die aufwendige Berechnung der Kämpfe. In Echtzeit werden die Schläge abgetauscht, Attribute der Figuren und sogar die Waffen werden dabei in die Berechnung mit einbezogen. Das „Vorauslesen" wurde hingegen vom Buch übernommen: Anstatt sich den entsprechenden Textabschnitt zu markieren, kann man nun einfach abspeichern. In 3D-Action-Spielen speichern ängstliche Spielernaturen an jeder Weggabelung ab und sind damit nahezu unzerstörbar. Damit dieses Verhalten nicht die Spannung vernichtet, wurden die Möglichkeiten zum Speichern allerdings stark eingeschränkt. Nur an wenigen Stellen eines Levels kann man den aktuellen Spielstand speichern, in den höheren Levels kostet dies sogar Geld. Die notwendigen Schätze liegen als Bonusgegenstände in der Landschaft herum und sind für aufmerksame Spieler recht einfach zu entdecken. Da diese, wie übrigens auch Waffen und Gegner, nur in fest vorgegebener Anzahl vorhanden sind, sollte man sehr sparsam mit ihnen umgehen.



Die Hintergrundgeschichte zu Deathtrap Dungeon wurde komplett aus dem gleichnamigen Spielbuch übernommen, das in Deutschland als Labyrinth des Todes erschien.

Es gibt also keine Arbeitserleichterung?

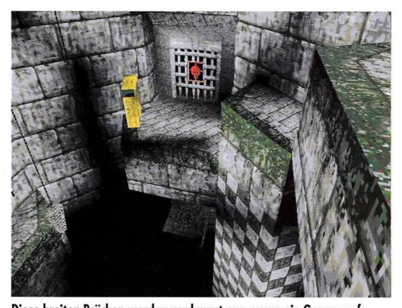
Man kommt nicht umhin, sich selbst eine Karte der Labyrinthe und Gänge zu zeichnen, das Spiel wird nämlich keine Automap enthalten. Neben den technischen Schwierigkeiten, eine dreidimensionale Karte darzustellen, nennen die Spieldesigner vor allem spielerische Gründe für diese Entscheidung. Ein Mensch in einer Situation wie die Hauptdarsteller hätte vermutlich auch keine elektronische Landkarte bei sich, Papier und Bleistift allerdings schon. Immerhin kann man mit einem Kreidestift Pfeile auf den Boden zeichnen. So läßt sich feststellen, ob man bereits einmal an einem Ort war und in welche Richtung man gelaufen ist. Aber auch so etwas konnte auch das Buch schon bieten: indem man diejenige Verzweigung unterstrich, bei der man weitergelesen hatte.

Von Deathtraps und Dungeons

Das Leveldesign



Der schwarze Nachthimmel wird im fertigen Spiel mit funkelnden Sternen überzogen sein und ein Minimum an Beleuchtung bringen.



Diese breiten Brücken werden verdammt eng, wenn ein Gegner auftaucht. Oftmals versucht er, den Helden in den Abgrund zu stoßen.

Welchen Einfluß hat das Gelände auf das Spiel?

Deathtrap Dungeon besteht aus zehn Levels mit jeweils mehreren Sub-Levels. Jeder dieser insgesamt etwa fünfzig Levels hat seine eigene Charakteristik. Der offensichtlichste Unterschied besteht in den Grafiksets, die verschiedenen Themen zugeordnet sind. Im Zirkuslevel erinnern beispielsweise die Wände, die Böden und die Inneneinrichtung an eine Manege, im Insektenlevel hingegen wirken die kugel- und röhrenförmigen Gemäuer wie die Innereien eines gigantischen Lebewesens. Von spielerisch größerer Bedeutung ist naturgemäß das Layout der Levels. Etliche Einrichtungsgegenstände bieten Schutz vor feindlichen Angriffen, allerdings müssen diese erst einmal gefunden werden. Auch Mauervorsprünge und Nischen wurden großzügig integriert, diese dienen aber in erster Linie als Versteck für die Gegner. Hat man sich so eine Nische erkämpft, kann man sich darin wunderbar den Rücken freihalten und die Gegner auf sich einstürmen lassen – da diese zumeist wild um sich schlagen und schießen, reduzieren sie auf diese Weise selbst ihre Anzahl.

Wie groß sind die Levels?

Die physische Groβe ist äußerst unterschiedlich. Es gibt Levels, die nur aus wenigen Räumen bestehen, und andere, die knapp einen Quadratkilometer Fläche beanspruchen. Die Zeiten, die für das Durchspielen der Levels anzusetzen sind, unterscheiden sich nicht in diesem



Diese breiten Brücken werden verdammt eng, wenn ein Gegner auftaucht. Oftmals versucht er, den Helden in den Abgrund zu stoßen.



Ausmaß. Die kleineren Levels sind mit Fallen, Schaltern, Labyrinthen, Puzzles etc. angefüllt, so daß man auch für wenige Meter Weg einige Stunden ansetzen kann.

Wird die dritte Dimension genutzt?

Mit der Tabulatortaste kann man die Umgebung aus den Augen der Spielfigur betrachten. Mittels der Cursortasten wird dabei der Kopf in alle Richtungen gedreht, so daß man auch Objekte entdecken kann, die weit oberhalb des Bodens und damit für die normale Kamera unsichtbar sind. Dieses Feature ist besonders nützlich, um versteckte Waffen, Tränke und Bonusgegenstände zu entdecken. Die entweder hier oder hinter Geheimtüren versteckten Schätze sind oftmals lebensrettend, zum Beenden des Levels aber nicht unbedingt notwendig. In wenigen Fällen wird jedoch der Weg zum Ausgang in lichten Höhen fortgesetzt. Die athletischen Fähigkeiten der Spielfigur helfen dabei nicht immer weiter, trotz der enormen Sprungkräfte sind meterhohe Sätze nicht möglich. Daher sind in den Levels Aufzüge versteckt, welche die Spielfigur nach oben oder unten befördern. Diese muß man zuerst finden und gegebenenfalls durch das Umlegen diverser Schalter und Hebel aktivieren.

Wie funktioniert die dreidimensionale Landkarte?

Es gibt keine. Um dem Spieler das Leben nicht allzu einfach zu machen, wurde auf eine automatische Karte verzichtet. Auch wäre der technische Aufwand für eine 3D-taugliche Automap sehr hoch gewesen, nur wenige Spiele (Bethesda Softworks nicht erhältliches *Daggerfall* und die *Terminator*-Serie) nutzen eine solche Technologie. Um sich in den Levels und vor allem in den Labyrinthen nicht zu verlaufen, benutzt man Kreide: Bereits von Beginn an besitzt man einen Kreidestift, mit dem man Pfeile auf den Boden zeichnen kann. Nach 50 gemalten Pfeilen ist die Kreide aufgebraucht, und man braucht sehr viel Glück, um neue Kreide zu finden.





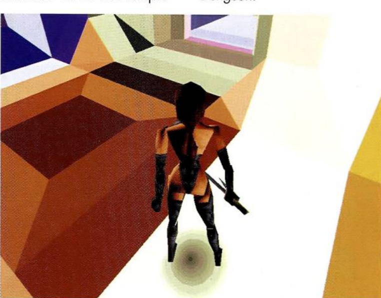
Oben: Diese schwebenden Totenköpfe sind die einzigen Stellen, an denen man seinen Spielstand abspeichern kann. Rechts: Die Feuerspeiende Kanone ist nur eines der zahlreichen Objekte, die die Spielfigur sofort vernichten. Ein entsprechender Zauberspruch hilft.

Was erwartet den Spieler in den Levels?

Die Liste der von den Spieldesignern entworfenen Objekte ist lang. Neben den bereits erwähnten Levelgrafiken und über 60 unterschiedlichen Gegnertypen sorgen phantasievolle Einrichtungen für Abwechslung. So bricht gerne einmal der Fußboden unter den Füßen weg, oder ein Korridor entpuppt sich als halsbrecherische Rutschbahn. Schatztruhen, die im allgemeinen Zaubersprüche und Gold enthalten, sind so manches Mal mit Selbstschußautomaten gesichert, und auch in den Wänden verbirgt sich oft ein Speer. Wer die Räumlichkeiten gründlich untersucht, bevor er sie betritt, kann sich vor unliebsamen Überraschungen schützen. Hinter Türen befinden sich kaum sichtbare Flammenwerfer, die den gedankenlosen Abenteurer schnell rösten können – legt man aber vorher den entsprechenden Schalter um, gelangt man unbeschadet zur nächsten Falle. Pendelnde Äxte bislang ungesehenen Ausmaßes und bewegliche Wände gehören ebenfalls zu den gerne verwendeten Elementen von *Deathtrap Dungeon*.



Nur an wenigen Stellen erfreuen Heiltränke und Zaubersprüche den Spieler. Meist müssen sie schon im nächsten Raum verwendet werden.





Zunächst werden die Levels mit groben Würfeln „skizziert", erst ziemlich spät werden die spielerisch eher unwichtigen Rundungen und Schrägen hinzugefügt. Ist das Resultat befriedigend, werden die Texturen aus einem Katalog mit etlichen hundert Einträgen ausgewählt.

Kämpfe von nah und fern

Das Kampfsystem



Diese niedlichen Achtbeiner können dem Helden eine schleichende Vergiftung zufügen. Gegengifte sind äußerst rar.



Vielen Kreaturen sollte man nur mit entsprechender Bewaffnung gegenübertreten. Dieser Dinosaurier ist längst nicht der größte Gegner.



Diese vierarmigen Schildkröten haben sogar Zeit, sich während des Kampfes die Fingernägel zu feilen.

Ist Deathtrap Dungeon ein Ballerspiel?

Einer der wichtigsten Punkte von *Deathtrap Dungeon* ist das Kampfsystem, das in Zusammenarbeit mit der schnellen Grafik für kurzweilige und abwechslungsreiche Gefechte sorgt. Befragungen zahlreicher Spieler haben gezeigt, daß eine große Auswahl unterschiedlicher Waffen ein gerne gesehenes Feature ist. So implementierten die Spieldesigner vier verschiedene Waffenklassen. Von den Schwertern und Äxten der Buchvorlage über relativ moderne Schußwaffen bis hin zu Zaubersprüchen und Amuletten reicht die Palette der Angriffs- und Verteidigungswaffen. Die insgesamt 40 Gattungen sind aber keineswegs bloß Selbstzweck. Etliche Waffen haben spezielle Eigenschaften, die sie für den Kampf mit bestimmten Kreaturen prädestinieren. Das Silberschwert beispielsweise ist besonders gut für untote Kreaturen geeignet, also Skelette oder Werwölfe. Für Auseinandersetzungen mit Schlangen oder Spinnen ist das Silberschwert noch ungeeigneter als das stets verfügbare Standardschwert, für diese Kontrahenten sollte man sich auf die Suche nach einem Giftschwert begeben.

Wieviel muß man denken?

In der Nähe mächtiger Gegner sind meist die notwendigen Spezialwaffen auffindbar, anfangs noch offensichtlich, in späteren Levels gut versteckt. Mit den Kämpfen leidet die Qualität der Schwerter, die sich am Ende ihrer Lebensdauer in Luft auflösen (das Standardschwert und die Fäuste haben eine unendliche Haltbarkeit). Ist der Einsatz der Spezialwaffen unverzichtbar, sollte man sie wenigstens möglichst schonend behandeln: Brutale Schwünge verursachen beim Gegner zwar einen hohen Schaden, aber auch das Schwert wird in Mitleidenschaft gezogen. Das Spiel läßt auch seitliche Hiebe und „Special Moves" zu, die schwieriger anzubringen, dafür aber materialschonend sind.

Geht das nicht einfacher?

Ähnliches gilt auch für Zaubertränke und Amulette. Je intensiver deren Wirkung genutzt wird, desto schneller läßt ihr

Tränke und Amulette

Heiltrank Nur die Heiltränke lassen Wunden heilen, die sich die Spielfigur zugezogen hat. Dieser Trank ist recht häufig zu finden.

Gegengift Spinnen und Skorpione können die Spielfigur vergiften. Findet man rechtzeitig ein Gegengift, kann man sich damit heilen.

Stärke Mit diesem Zaubertrank erhöht man für kurze Zeit den Schaden, den man seinen Gegnern mit Nahkampfwaffen zufügt.

Geschwindigkeit Der Trank macht die Spielfigur derart schnell, daß sie sogar eine Feuerspur hinterläßt. Für weite Sprünge und eine erfolgreiche Flucht.

Amulett der Eiseskälte Für eine gewisse Zeit macht dieses Amulett resistent gegen Feuersbrünste. Feuerfallen, vor allem aber Drachen verlieren ihren Schrecken.

Amulett der Abwehr Ein nicht ganz undurchlässiges Schutzschild, das die Lebenserwartung deutlich erhöht. Ist nicht gegen Magie gefeit.

Amulett gegen Magie Trägt man dieses Amulett, wird der nächste feindliche Zauber absorbiert. Vor allem im Multiplayermodus wichtig.

Unsichtbarkeit Für eine kurze Zeitspanne macht dieses Amulett die Spielfigur unsichtbar. Aber Vorsicht: Nicht jede Kreatur ist auf ihre Augen angewiesen.

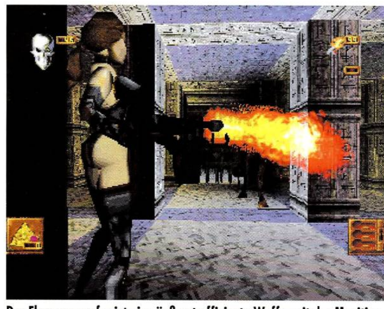


Mit einer solchen Feuerlanze bewaffnet, fühlt man sich plötzlich wie in einem Science-Fiction-Epos.



Die kampfstarken Clowns wirken wie eine Mischung aus Zombie und Till Eulenspiegel.





Der Flammenwerfer ist eine äußerst effiziente Waffe, mit der Munition geht er aber alles andere als sparsam um.

Einfluß nach. Einen Ausweg aus diesem Dilemma bieten die Schußwaffen. Diese sind für alle Gegner stets gleich gut geeignet und haben eine vergleichsweise starke Wirkung. Da die Munition großzügiger verteilt wurde als die Waffen selbst, kann man die Feuerwaffen recht gedankenlos einsetzen. Das Zielen übernimmt dabei die Software. Stellt man sich grob in die Richtung des Gegners, sorgt das Programm für die genaue Ausrichtung. Beim Schwertkampf wird die Spielfigur ebenfalls automatisch in die Richtung des nächstgelegenen Gegners gedreht, gerade beim Kampf mit mehreren Widersachern ist dies ein überaus wichtiges Feature. So kann man sich auf das Anbringen und Parieren von Schlägen konzentrieren, was allein schon volle Aufmerksamkeit erfordert.

Fernwaffen

Schrotflinte Als Schrot werden Nägel und Bleitropfen verwendet, eine furchterregende Waffe also. Munition ist allerdings schwer zu finden.

Bombe Sehr früh zündendes Wurfgeschoß, das gegen fast alle Gegner einsetzbar ist. Verletzt des öfteren auch die Spielfigur...

Granatwerfer Wer die Flugbahn der Granaten begriffen hat, kann mit dem Granatwerfer sehr weit entfernte Ziele effektiv bekämpfen.

Raketenwerfer Die Waffe mit der am schwersten zu findenden Munition. Riesige Feuerwerkskörper können über weite Strecken verschossen werden.

Flammenwerfer Eindeutig die Waffe mit den schönsten Grafikeffekten. Die Munition dieser effizienten Waffe ist sehr schnell aufgebraucht.

Feuerlanze Die Feuerlanze verschießt in schneller Folge Energieimpulse. Die weitreichenden Impulse werden an den Wänden reflektiert.

Wird eine Künstliche Intelligenz verwendet?

Im weitesten Sinne ja. Abhängig von der Rasse des jeweiligen Gegners werden unterschiedliche Angriffsmuster verwendet, einige Rassen versuchen sogar, nur gruppenweise anzugreifen. Außerdem haben alle Rassen ein eigenes Gesichtsfeld, in dem sie den Spieler wahrnehmen. Eine echte Künstliche Intelligenz würde darüber hinaus auf die aktuelle Spielsituation reagieren, die Algorithmen für dieses Feature sind im Augenblick noch nicht fertiggestellt.

Zaubersprüche

Leuchtkäfer Dieser Zauberspruch läßt eine Lichtquelle um die Spielfigur fliegen. Der wenige Minuten anhaltende Zauber erhellt dunkelste Dungeons.

Sternspruch Ein Lichtball, der über weite Strecken fliegt und große Dungeons ausleuchtet. Untote sollten nicht in seinen Einflußbereich geraten.

Feuerspruch Mit diesem Zauber sendet man Feuerbälle in Richtung des Gegners. Der Feuerspruch ist so wirkungsvoll wie das rote Schwert.

Klingenspruch Er schleudert eine Wolke von Rasierklingen durch die Luft und ist für Fernkämpfe mit Steinmännern bestens geeignet.

Strahlspruch Feuert eine Lawine an Felsbrocken auf den Gegner. Gegen jeden noch so guten Gegner wirkungsvoll einzusetzen.

Großer Klingenspruch Hiermit durchlöchert man ganze Armeen von Feinden auf einmal (oder einen großen Feind, wie etwa die Drachen).

Bogen der Macht Mit Hilfe der Macht des Sturmgottes schleudert man hiermit seine Feinde zurück. Weißglühende Blitze sorgen für den Rest.

Kampfschweine der Verdammnis Das einzige Glück dieser Schweine ist es, in der Nähe einer Person friedlich zu explodieren. Bei der Wahl ihrer Opfer sind sie nicht wählerisch.

Nahkampf-Waffen

Schwert Das Schwert ist unzerstörbar und befindet sich von Anfang an im Besitz des Spielers. Unglücklicherweise richtet es nur wenig Schaden an.

Kriegshammer Damit kann man erstmals ordentlichen Schaden anrichten. Für Red Lotus ist die Waffe fast zu schwer und macht sie recht langsam.

Rotes Schwert Das rote Schwert hat magische Kräfte, die es im Lauf der Zeit verliert. Im Kampf gegen Drachen und Dämonen ist es sehr wertvoll.

Schwarzes Geistschwert Mit dieser zerstörerischen Waffe kann man es mit allen Gegnern aufnehmen. Allerdings verliert es äußerst schnell seine magische Energie.

Silberschwert Die weiße Magie des Silberschwertes macht es zu einer guten Waffe gegen Untote wie Skelette, Zombies oder Geister.

Giftschwert Das richtige Gegenmittel für die giftigen Kreaturen der Dungeons. Die Macht des Schwertes sollte man für Skorpione und Spinnen reservieren.

Magischer Kriegshammer Eine seltene Waffe für seltene Gegner: die Steinmänner. Nur hiermit lassen sich die lebenden Statuen im Nahkampf vernichten.

Fäuste Mit Fäusten, Füßen und Kopfstößen kann man sich zur Not auch verteidigen. Gegen magische Kreaturen ist man damit allerdings machtlos.

Pixel für Pixel Handarbeit

Die Grafik



Für viele Kreaturen mußten nur die Texturen verändert werden. Spezielle Körper- und Fortbewegungsformen machen aber einen kompletten Arbeitsgang notwendig.

Wer stand Modell für Red Lotus und die anderen weiblichen Figuren?

Obwohl wir diese Dame gerne an dieser Stelle präsentiert hätten, mußten wir leider in Erfahrung bringen, daß es für Red Lotus kein reales Modell gibt. Wie auch Chaindog und all die anderen Kreaturen entspringt die attraktive Heldin der Phantasie eines Designerteams. Viele hundert Zeichnungen sämtlicher Körperpartien wurden erstellt, um letztendlich ein räumliches Bild der Darsteller zu erhalten. Auf Grundlage dieser Zeichnungen wurden mit einem CAD-Programm komplexe Drahtgittermodelle für alle wichtigen Körperteile jedes Lebewesens erstellt. Die anschließend eingescannten Zeichnungen dienten auch als Basis für die Texturen, die (entsprechende Grafikauflösung vorausgesetzt) jede Hautfalte eines Dinosauriers erkennen lassen.

Wer stand zum Motion Capturing zur Verfügung?

Die Kreaturen haben sehr umfangreiche Bewegungsabläufe. Obwohl noch niemand einen Orc in natura gesehen hat, machen die Bewegungen dieser und anderer Kreaturen einen überaus natürlichen Eindruck. Das mittlerweile sehr populäre und sogar werbeträchtige Motion Capturing (Andreas Möller stand beispielsweise für Electronic Arts' *FIFA Soccer* zur Verfügung) konnte nicht verwendet werden. Für die humanoiden Kreaturen hätte sich dies zwar angeboten, für Monster wie Drachen, Dinosaurier, Insekten etc. ist ein solches Vorgehen jedoch denkbar ungeeignet. Die Programmierer mußten sich also eine andere Vorgehenswiese ausdenken.

Wie werden die Monster dann zum Leben erweckt?

Zuerst wird ein Körpermittelpunkt bestimmt, der sich unabhängig von den restlichen Körperteilen bewegt. Benachbarte Körperteile werden durch „Knochen" an den Mittelpunkt gehängt, wobei diese die Entfernung und die Bewegungsfreiheit beschreiben. An diese Körperteile werden in weiteren Schritten immer entferntere Glieder angesetzt, bis schließlich ein Gebilde aus Mittelpunkten und Knochen entsteht. Durch die Festlegung einzelner Bewegungsmöglichkeiten ist diese Konstruktion bereits völlig ausreichend, um natürlich wirkende Abläufe zu erschaffen. Um die einzelnen Mittelpunkte werden in einem letzten Schritt räumliche Polygone gelegt, die den Eindruck einer unterbrechungsfreien Außenhaut erzeugen. Das fertige Modell ist nur eine Hälfte auf dem Weg zum „künstlichen Leben". Denn die Eleganz eines Schwertkämpfers kann die Software den Drahtgittern nicht eigenständig einhauchen, auch das Messerwerfen der Imps, das Galoppieren der Schweine und jeder andere Bewegungsablauf ist Handarbeit. In einem Editor werden für jeden einzelnen Bewegungsablauf alle Gliedpositionen festgelegt und als Sequenz abgespeichert. Damit die Animationen der Kreaturen nicht unecht wirken, obwohl sie aus diesen vorberechneten Sequenzen bestehen, wurden viele hundert solcher Abläufe erstellt. Zusätzlich sorgen leuchtende Auras, situationsabhängige Texturen oder Blutspritzer für ein ständig verändertes Erscheinungsbild.

Geschwindigkeit

Aussagen lassen sich nur aufgrund der aktuellen Betaversion machen, die noch in weiten Teilen optimiert wird. Vor allem an der Geschwindigkeit der SVGA-Modi wird noch gearbeitet.

	320x200	640x480	800x600	D3D	3Dfx
Pentium 90	🟢	🔴	🔴	🟡	🟢
Pentium 166	🟢	🟡	🔴	🟢	🟢
Pentium 200	🟢	🟢	🟡	🟢	🟢

Gelangen derartige Spiele nicht auf den Index?

In der britischen Originalversion ist *Deathtrap Dungeon* tatsächlich sehr blutig geraten. Gliedmaßen werden abgetrennt und fliegen durch die Luft, Blutspritzer und -pfützen



säumen den Weg des Helden. In der deutschen Version wird davon allerdings wenig zu sehen sein. Die Kämpfe kommen ohne Blut aus und geraten damit fast klinisch rein, dem Spielspaß schadet dies jedoch keineswegs. Das Spiel lebt ohnehin von den schönen Grafiken, den Kamerafahrten und vor allem der Technik des Schwertkampfes, weniger von solchen „Special Effects".

Was hat es mit den Kamerafahrten auf sich?

Grundsätzlich sieht man seine Spielfigur von hinten aus einer Entfernung von ca. fünf Metern. Stellt man sich mit dem Rücken an eine Wand, wäre also nur der Nachbarraum zu begutachten. Um dies zu vermeiden, wurde die Kamera als eigenständiges, schwereloses Objekt implementiert, das der Spielfigur im Abstand von einigen Metern folgt und auf die Spielfigur gerichtet ist. Da dieses Objekt nicht durch Wände tunneln kann, ist die Spielfigur immer zu sehen. In einigen Fällen wird die Kamera jedoch vom Programm gesteuert: Während der Nahkämpfe sorgt die Software dafür, daß möglichst viele Gegner zu erkennen sind, und vor Gräben schwenkt die Perspektive auf die gegenüberliegende Seite. Um dem Spieler den Blick nach oben oder einen kurzen Blick zur Seite zu ermöglichen, wurde eine weitere Perspektive entwickelt: Die Sicht aus den Augen der Spielfigur gestattet es, mit Hilfe der Cursortasten schnell in die Umgebung zu spähen.

Für die hehren Helden wurden unzählige Skizzen entworfen, bis schließlich solch beeindruckende Resultate entstanden.

Werden 3D-Karten unterstützt?

Es wird speziell angepaßte Versionen für ATI Rage, 3Dfx und möglicherweise für Redition Vérité geben, alle anderen 3D-Beschleuniger werden mit Hilfe von Direct3D angesprochen. 2D-Grafikkarten werden natürlich auch unterstützt.

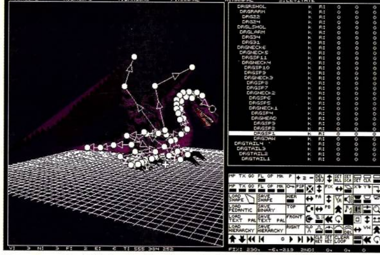
Was habe ich von der direkten Unterstützung?

Erfreulicherweise nichts als Geschwindigkeit. Alle Effekte wie Dynamic Lighting System, Rauch und Feuer können mit jeder Grafikkarte bewundert werden. Jede 3D-Karte stellt darüber hinaus gefilterte und teiltransparente Texturen dar. Die einzelnen Karten werden also nur aus Performance-Gründen direkt angesprochen, Besitzern anderer Karten wird nichts vorenthalten.

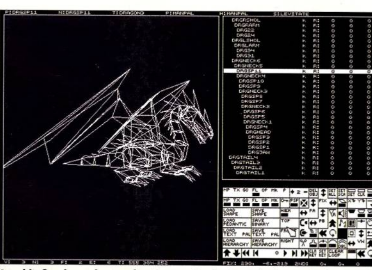
Gibt es denn keine echten Schwachpunkte?

Doch. So sind im Augenblick noch vereinzelte Clippingfehler zu entdecken, und manchmal fällt man durch eine pixelbreite Lücke zwischen zwei Objekten ins Nichts. Die Designer arbeiten mit Hochdruck daran, solche Fehler aufzuspüren. Bei einer Gesamtfläche von ca. 10 Quadratkilometern ist es jedoch ein unvorstellbarer Aufwand, jeden einzelnen Polygonzug zu überprüfen. Mit derartigen Fehlern, die die Spielbarkeit kaum beeinflussen, muß zwar fast jedes Programm leben, dennoch hat Eidos etliche Programmierer angestellt, die alle derartigen Ungenauigkeiten aufspüren.

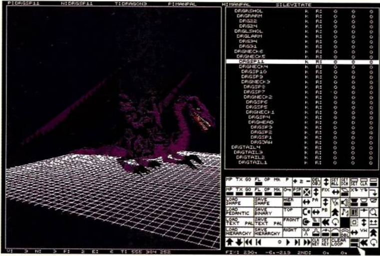
Die Geburt eines Drachen



Zuerst werden Objektmittelpunkte mittels gerichteter Vektoren – also Knochen – miteinander verbunden.



Anschließend werden an den Knoten Drahtgitterobjekte aufgehängt, die zusammen das komplette Modell ergeben.



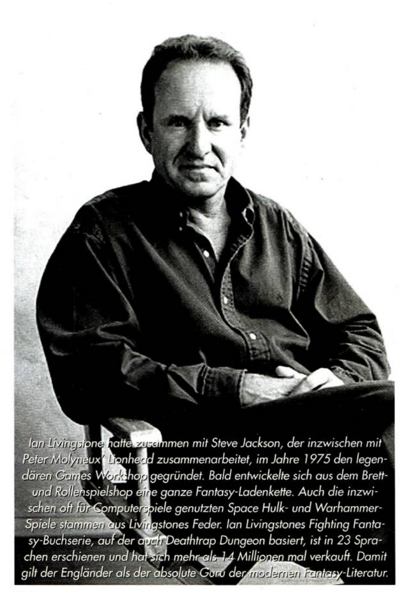
Nachdem Form und Bewegung feststehen, werden die relativ flachen Objekte noch mit plastisch wirkenden Texturen überzogen.

Ian Livingstone, EIDOS Interactive

Urgestein

Ian Livingstone zählt zu den wenigen Top-Managern in der Branche, die Geschäftssinn mit einem ausgeprägten Verständnis für Spiele vereinen. Livingstone kümmert sich als Executive Chairman von EIDOS Interactive nicht nur um die Produktstrategie des Konzerns, sondern hat als Fantasy-Autor bereits 1984 die Vorlage für EIDOS' neues PC-Action-Adventure Deathtrap Dungeon geliefert. In einem ausführlichen Gespräch erläuterte Livingstone seine Zukunftsvisionen...

Wie sind Sie in die Spielebranche geraten?
Mein Einstieg in die Spielebranche liegt schon lange zurück. In den frühen 70ern habe ich mit Steve Jackson, einem alten Schulfreund, zusammengewohnt. Als Spiele-Fans spielten wir eine Menge Brett- und Kriegsspiele. Wir hatten beide von unserer damaligen Arbeit ziemlich die Nase voll, also beschlossen wir, unsere eigene Spielefirma zu gründen. So wurde der Games Workshop Anfang 1975 in einer West-Londoner Etagenwohnung im 3. Stock gegründet. Zuerst veröffentlichten wir eine kleine Zeitschrift, die wir an jeden aussandten, den wir im Spielebereich kannten. Zum Glück für uns befand sich unter den Lesern Gary Gygax, der uns netterweise prompt sein neues Spiel zuschickte. Es steckte in einer braunen Verpackung und wurde mit drei merkwürdigen Rollenbüchern geliefert. Das Spiel nannte sich *Dungeons & Dragons*... Wir probierten es aus und verfielen dem Spiel auf der Stelle. Als wir sechs weitere Exemplare bestellten, wurden wir mit einem Drei-Jahres-Exklusivvertrag für die Distribution in Europa belohnt! Wir hatten ja keine Ahnung, was das für uns bedeuten würde. Kurz darauf zog der Games Workshop um und wuchs atemberaubend schnell. Bald hatte die Firma ihre eigenen Läden, ihre eigene Zeitschrift (den *White Dwarf*) und ihre eigene Miniatur-Figuren-Serie, die unter der Marke Citadel verkauft wurden. Schließlich brachten wir unsere eigenen Spiele auf den Markt: *Warhammer, Space Hulk* und *Talisman*, um nur einige zu nennen. Aus dem Games Workshop war ein Imperium geworden.



Ian Livingstone hatte zusammen mit Steve Jackson, der inzwischen mit Peter Molyneux' Lionhead zusammenarbeitet, im Jahre 1975 den legendären Games Workshop gegründet. Bald entwickelte sich aus dem Brett- und Rollenspielshop eine ganze Fantasy-Ladenkette. Auch die inzwischen oft für Computerspiele genutzten Space Hulk- und Warhammer-Spiele stammen aus Livingstones Feder. Ian Livingstones Fighting Fantasy-Buchserie, auf der auch Deathtrap Dungeon basiert, ist in 23 Sprachen erschienen und hat sich mehr als 14 Millionen mal verkauft. Damit gilt der Engländer als der absolute Guru der modernen Fantasy-Literatur.

Wie bist du auf die Idee zu Deathtrap Dungeon gekommen?
Die Idee zu *Deathtrap Dungeon* kam mir 1981 auf einer Reise nach Thailand. Auf der Wanderung durch die nördlichen Berge kam ich doch tatsächlich durch ein Dorf namens Fang (in dem die Geschichte anfängt). Im Buch freundet der Leser sich mit einem Barbaren namens Throm an, dessen Hilfe er braucht, um durch das Labyrinth zu kommen. Allerdings hat der abartige Teil meiner Phantasie dafür gesorgt, daß man später im Spiel Throm bis auf den Tod bekämpfen muß! Nur eine Person darf nämlich das Labyrinth lebend verlassen. Ich habe auch einige Gegner, Zwischenfälle und Ereignisse eingebaut, die von den vielen Comics und Fantasybüchern inspiriert wurden, die ich über die Jahre gesehen und gelesen hatte.

Das Spiel beruht auf genau diesem Roman. Was war für Sie das schwierigste bei der Umsetzung des Buchs in ein Spiel?
Zuerst stellte ich mir ein Spiel aus der Ich-Perspektive in einer 3D-Welt vor, aber ich wollte möglichst Nahkämpfe ebenso wie Kämpfe mit Wurf- und Schußwaffen einbauen. Um die realistisch zu gestalten und ein Abenteuer in einer richtigen 3D-Umgebung bestreiten zu können, mußten die Figuren aus der Sicht Dritter gezeigt werden und volle 360°-Bewegungsfreiheit haben. Das war also der Ausgangspunkt. Im Laufe der Spielentwicklung wuchs die Zahl der Abschnitte, damit wir auch alle Rätsel und Monsterarten unterbringen konnten, die wir gemeinerwei-



se entworfen hatten. So entfernte sich der ursprüngliche Spielablauf immer weiter vom reinen Rollenspiel hin zum Action-Adventure, das die Stimmung der Bücher einfangen sollte. Insgesamt haben wir aber die Ziele, die ich mir gesetzt hatte, noch übertroffen.

Können Sie auch selbst programmieren?

Ich kann zwar Spielabläufe entwerfen und gestalten, aber programmieren kann ich nicht für fünf Pfennige! Diese Riesenarbeit haben alleine unsere genialen Softwarefachleute geleistet.

Die Entfernung vom reinrassigen Rollenspiel dürfte dem Titel in Deutschland eine bessere Ausgangsposition verschaffen. Reinrassige Rollenspiele zählen nämlich nicht gerade zu den Produkten, die sich in Deutschland zu Hunderttausenden verkaufen. Ist das Genre, kommerziell gesehen, tot?

Nein, es ist auch für Gelegenheitsspieler amüsant, ihre Charaktere wachsen zu sehen. Aber je komplizierter ein Spiel ist, desto kleiner ist der Markt dafür. Der Schlüssel zum Markterfolg ist also, einen Kompromiß zwischen Spieltiefe und Beherrschbarkeit zu finden. Das wird oft einfach von der Designseite her nicht bedacht.

Die PC-Technologieschraube dreht sich immer rasanter. Welche neue Entwicklung in diesem Bereich halten Sie für die wichtigste?

3D-Beschleunigerkarten dürften einen erheblichen Einfluß auf die Spielqualität haben. Mit einer 3Dfx-Karte sieht ein PC-Spiel plötzlich besser aus als auf jeder Konsole. Unbefriedigend ist allerdings, daß sich hier noch kein Standard durchgesetzt hat und man eine nur noch schwer überschaubare Menge an verschiedenen Karten unterstützen muß. Man kann die Hersteller ja nicht davon abhalten, immer neue 3D-Acceleratorkarten auf den Markt zu werfen.

Wird Deathtrap Dungeon das erste einer neuen Serie von Computerspielen zur Fighting Fantasy-Buchreihe sein?

Da gibt es keinen Zweifel: *Deathtrap Dungeon* wird eine Franchise-Marke. *Deathtrap Dungeon 2* basiert auf einem weiteren Buch von mir, *City of Thieves*, und bekommt auch denselben Untertitel. Mehr dazu, wenn es soweit ist. In der Zwischenzeit haben die Programmierer noch genug mit Sprengschweinen, fiesen Kobolden und grauenhaften Tricks und Fallen zu kämpfen... ganz zu schweigen von den zahllosen Möglichkeiten, im gemeinsten Verlies der Stadt auf fürchterliche Weise sein Bildschirmleben zu verlieren!

Noch eine Frage, die nicht mit Deathtrap Dungeon im Zusammenhang steht. Derzeit halten sich hartnäckige Gerüchte, daß Sie mit mehreren Hollywood-Firmen in Verhandlung stehen, um einen Tomb Raider-Film zu produzieren. Stimmt das?

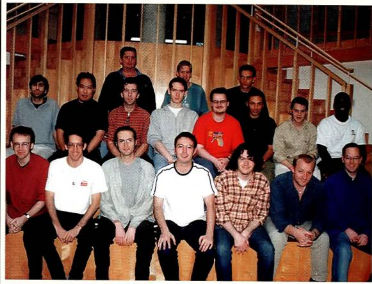
Das ist richtig. Ich habe mit vielen bekannten Studios in Hollywood gesprochen und bin auf enormes Interesse gestoßen, die Idee hinter *Tomb Raider* für einen Kinofilm zu nutzen. Derzeit ist aber noch nicht entschieden, wer den Zuschlag erhält.

Um in der Gerüchteküche zu bleiben: Für die Rolle der Lara Croft ist von Sandra Bullock oder Demi Moore die Rede...

Ich kenne die Gerüchte, aber da ist nichts dran. Wir wollen Lara Croft inszenieren und nicht irgendeinen Hollywood-Star. Hätten wir zum Beispiel Sandra Bullock als Darstellerin, würde jeder sagen: Hey, das ist Sandra Bullock! Damit würde aber Lara Croft neben Sandra Bullock untergehen, und genau das will ich nicht. Am liebsten wäre mir eine völlig unbekannte Schauspielerin, die aber zur Rolle paßt.

Vielen Dank.

Familiäre Gruppenarbeit



Das Team hinter Deathtrap Dungeon.

Ian Livingstone ist Chairman von EIDOS Interactive und Autor des *Fighting Fantasy*-Buches *Deathtrap Dungeon*. Sein besonderes Interesse gilt der inhaltlichen Seite des Geschäfts, den Charakteren und der Storyline, die in den Spielen vorhanden sind.

Ian Turnbull ist Director of Development. Er formierte das Projektteam von *Deathtrap Dungeon* und ist äußerst zuversichtlich, daß die Eigenentwicklung den Erfolg von *Tomb Raider* noch übertreffen kann. „Während *Tomb Raider* Einsteiger und Gelegenheitsspieler ansprach, wird *Deathtrap Dungeon* eine Herausforderung für die vielen Experten sein."

Andrew Wensley, Gamedesigner. Seine Aufgabe besteht zwar im Entwerfen und Ausstatten der Level, nach fast getaner Arbeit beschäftigt er sich nun aber mit dem Feintuning. „Clippingfehler und verrutschte Texturen wären völlig unbekannt, wenn die Grafiker sauber arbeiten würden. Beim Design eines Levels kommt es auf jeden Pixel an, um derartiges zu verhindern."

Clint Nembhard hat den Traumjob Testspieler. Seine Aufgabe besteht darin, an jeder Stelle des Spiels jeden Fehler zu begehen, den man nur machen kann. Daher kennt Clint das Spiel besser als jeder Grafiker, Animator oder Programmierer.

Paul Sheppard ist *Deathtrap Dungeons* Projektleiter. Trotz der vielen kleinen Fehler, die Clint Nembhard immer wieder entdeckt, kann er seine Mannschaft stets aufs neue motivieren. „Mitte Dezember werden die Arbeiten abgeschlossen sein – und zwar, weil sie fertig sind."

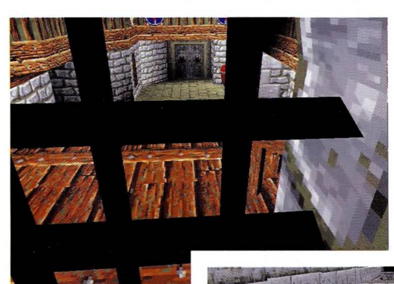
Jamie Thompson füllt die Levels mit Leben. Der ehemalige Redakteur von Ian Livingstones Zeitschrift *White Dwarf* plaziert Fallen und Monster an den richtigen Stellen und denkt sich Objektanordnungen aus, die die Geschicklichkeit des Spielers auf die Probe stellen sollen.

Richard Halliwell ist der Leadprogrammierer des Projekts. Er leitete bereits die Entwicklung von Spielen wie Warhammer oder Space Hulk. „Die größte Schwierigkeit der Spieleprogrammierung besteht darin, mit der Hardware-Entwicklung Schritt zu halten. Wer hat vor zwei Jahren schon an 3D-Karten gedacht?"



Du bist nicht allein...

Das Multiplayer-Spiel



Viele Level sind so gestaltet, daß man durch Fenster und Gitter die Position des Gegners ermitteln kann.



Die Schwertkämpfe gegen menschliche Spieler gestalten sich recht schwierig, da meist eine ähnliche Bewaffnung vorliegt.



Sollte man bereits deutliche Wunden tragen, ist die Flucht anzuraten. Ein Zauberspruch verdoppelt die Laufgeschwindigkeit.

Dunkle und verwinkelte Gänge eignen sich hervorragend, um sich leise hinter dem Rücken des Kontrahenten anzuschleichen.

Ist Deathtrap Dungeon netzwerkfähig?

Deathtrap Dungeon wird den mittlerweile zum Standardrepertoire eines jeden Spieles gehörenden Multiplayer-Modus enthalten. Da das Ambiente und die Buchvorlage von *Deathtrap Dungeon* sehr an ein Rollenspiel erinnert, bietet sich ein Multiplayer-Modus an, in dem eine Gruppe von Abenteurern kooperierend spielt. Momentan ist der Deathmatch-Modus fertig, der dem vieler 3D-Action-Spiele entspricht. An der komplizierteren kooperativen Variante wird noch gearbeitet.

Wie funktioniert das Spiel?

Zu Beginn befinden sich die bis zu vier Kontrahenten an verschiedenen Stellen eines frei wählbaren Levels. Die Waffen werden von der Software nach dem Zufallsprinzip in den Gängen verteilt, auch Munition, Zaubersprüche und Amulette können dort zu finden sein. Das Spielprinzip ist nun relativ einfach: Es gilt, so viele Gegner so oft wie möglich zu bekämpfen, ohne sein eigenes Leben zu verlieren. Der kooperative Modus wird wahrscheinlich dem Einzelspielermodus entsprechen, nur werden die Gegner eine Spur stärker sein. Sogar Multiplayer-Maps sind geplant.

Ist das nicht etwas wenig?

Deathtrap Dungeon bietet eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten, mit denen man das Spiel gestalten kann. So kann man genau vorgeben, welche Waffengattungen in dem Level vorhanden sein sollen, ob Heiltränke zur Verfügung stehen und ob Magie erlaubt ist. Bei den Schwertern und Feuerwaffen ist sogar eine Festlegung jeder einzelnen Waffe möglich, magische Gegenstände sind aber nur gruppenweise zu erlauben oder zu verbieten. Die unterschiedliche Ausstattung mit Waffen und Magie erzeugt erstaunlich verschiedenartige Spielerlebnisse. Völlig gegensätzliche Strategien müssen verfolgt werden, je nachdem, ob man Distanzwaffen oder nur Schwerter besitzt. Die Abwechslung kommt also nicht zu kurz, nicht einmal in reinen Actionspielen gibt es derart viele Einstellungsmöglichkeiten.

Wird es ein kooperatives Deathtrap Dungeon geben?

Wie in letzter Minute verlautbart wurde, wird es diesen seltenen Modus wohl geben. Speziell hierfür wurde auf einen überhasteten Release verzichtet. Obwohl kaum jemand ein Netzwerk zu Hause hat, legt Eidos auf das Multiplayer-Erlebnis großen Wert. In Zukunft wird sich der Markt für Multiplayer-Spiele deutlich günstiger darstellen, für den geplanten zweiten Teil von Deathtrap Dungeon sind daher sogar zahlreiche weitere Netzwerk-Optionen geplant.